CAPITULO IV

4. Propuesta de intervención

EL JUEGO: UNA ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS DE CONSTRUCCIÓN DE LA LECTURA.

"Todos los aprendizajes más importantes de la vida se hacen jugando."
Francesco Tonucci

4.1 Introducción.

Esta propuesta parte de las necesidades observadas en el ámbito escolar en que los estudiantes con problemas en los procesos de construcción de lectura hacían notar en la práctica pedagógica. Principalmente, se observa que los problemas de construcción de lectura son un inconveniente en el desarrollo de actividades escolares y que alteran los procesos de aprendizaje en los estudiantes; se espera que con la intervención adecuada de esta propuesta pedagógica, permita mejorar y tomar nuevos rumbos para el cambio.

Se pretende usar al juego como estrategia didáctica para motivar la lectura propendiendo por un aprendizaje significativo para esta comunidad específicamente, pero sin dejar por fuera el resto de comunidad educativa; aportando elementos prácticos desde es los talleres. generando espacios propicios que promuevan el aprendizaje.

La propuesta consta de 10 talleres y ejercicios que se pueden aplicar dentro y fuera del aula, cada taller tiene como estructura un objetivo, luego el estándar, tiene un subproceso a trabajar ligado con un D.B.A, igualmente se proponen unos logros, se tienen en cuenta algunos recursos y la metodología en general se compone de cinco actividades, la primera es de motivación individual o grupal, la segunda es una actividad que se realiza antes de la lectura, la tercera actividad se realiza durante la lectura, la cuarta después de la lectura y la quinta actividad es de evaluación ya que se cree conveniente realizar un balance donde se observen logros, limitaciones y perspectivas por parte del docente para posteriormente reforzarlas; los talleres en sí, cumplen con el

objetivo que es fortalecer los procesos de construcción lectora en los estudiantes del grado 3-2 a partir de la ejecución del juego y sirven para interactuar y aprender conjuntamente entre el docente y los estudiantes.

4.2 Justificación.

¿A quién no le gusta jugar? ¿A quién no le gusta aprender? Pues bien, esta estrategia didáctica se creó con el fin de utilizar el juego en todos los procesos de aprendizaje, pero en especial en la lectura, esa maravillosa experiencia que nos invita a imaginar, a soñar y aprender. Y es que no se puede hablar de infancia sin relacionarla con el juego, pues es una herramienta que se utiliza para enseñar, para instruir, para descubrir o para imaginar, dicho en otras palabras el juego favorece el aprendizaje y como no, si con el juego se pretende fortalecer los procesos de construcción lectora en los estudiantes.

De alguna manera, el docente trabaja día a día para que lo que enseña sea significativo, y que mejor que hacerlo con lo que más les gusta a los estudiantes y es que por medio del juego se motivan y se despiertan tantos sentimientos que estaban dormidos, por medio de esta estrategia se intenta estimular el aprendizaje y así adquirir conocimientos nuevos que servirán para toda la vida, uno de estos aprendizajes es la lectura, esto tan básico pero tan importante que construirá la esencia del ser.

El juego como estrategia didáctica para motivar la lectura, es tan solo una de las tantas formas que hay para incluir la lectura en los hábitos diarios de los estudiantes, se trata que poco a poco ellos vayan adquiriendo esta costumbre para adaptarlas a la mayoría de actividades que se realicen en el aula y de manera extracurricular obteniendo resultados favorables.

4.3 Objetivos.

4.3.1 *Objetivo General.*

Promover los procesos de construcción de lectura a través del juego como estrategia didáctica en los estudiantes del grado 3-2 de primaria de la Institución Educativa Municipal Marco Fidel Suarez.

4.3.2 *Objetivos Específicos.*

- Implementar talleres lúdicos enfocados a desarrollar los procesos de construcción de lectura.
- Comprobar que el juego es una estrategia didáctica que motiva la lectura.

4.4 Ejemplo del taller No. 1.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDACTICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PROCESOS DE LECTURA EN EL GRADO 3-2 DE BÁSICA PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA MUNICIPAL MARCO FIDEL SUAREZ

Fecha: Octubre de 2018

Lugar: Salón de clase y patio principal.

Tiempo para la realización del taller N1. 2 Horas

Actividad Lúdica: EL CÍRCULO DE LA VERDAD

Objetivo: Fortalecer los procesos de construcción lectora en los estudiantes del grado 3-2 a partir de la ejecución del juego EL CIRCULO DE LA VERDAD como estrategia didáctica.

Estándar - Factor: COMPRENSION E INTERPRETACION TEXTUAL

Subprocesos a trabajar en el taller No.3: Identifico el propósito comunicativo y la idea global de un texto.

Derecho Básico de Aprendizaje a trabajar en el taller No.1: Realiza inferencias y relaciones coherentes sobre el contenido de una lectura a partir de la información que le brinda el texto.

Competencias: Interpretativa, Argumentativa y Propositiva.

Logros:

Participa en la actividad lúdica “EL CIRCULO DE LA VERDAD”

Realiza inferencias y relaciones coherentes a partir de la información que le brinda el texto.

Recursos:

- Fichas que contienen una palabra para hacer la Cadena de palabras.
- Taller sobre el chigüiro y la musaraña elefante.
- Lectura “Júpiter y los animales” de Jean de la Fontaine.
- Preguntas de falso o verdadero.

1. Actividades de Motivación individuales y grupales – ejecución del juego como estrategia didáctica.

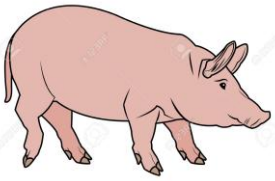
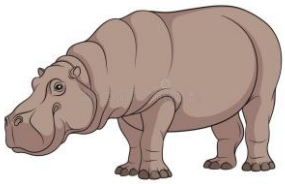
Se hace la bienvenida al grupo en general y se realiza la dinámica de “Cadena de palabras”, este juego consiste en hacer una secuencia de palabras o una cadena, cada palabra tiene que empezar por la última sílaba de la palabra anterior. Por ejemplo: casa-sapo-potaje-jefe-Federico-cocina-…el docente les da a cada estudiante dos fichas con una palabra cada una, para que a manera grupal hagan la “cadena de palabras”, esta dinámica se realiza en el salón de clase.

2. Actividades antes de la lectura.

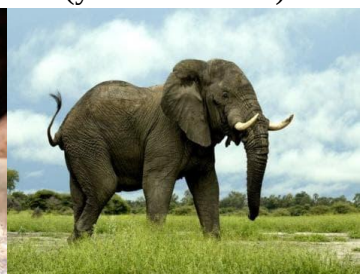
Se entrega a cada estudiante un texto con una lectura, algunos sobre el chigüiro y a otros sobre la musaraña elefante, además la lectura tendrá 3 imágenes, el estudiante de acuerdo a la información leída debe encerrar en un círculo la imagen correspondiente a su texto.

El **chigüiro** es un animal que se parece mucho a un hipopótamo, pero su tamaño es como el de un cerdo. Tiene pelos largos y gruesos sobre las orejas y el lomo. El color de su pelaje es café oscuro y sus patas son muy cortas.



La **musaraña** elefante es un pequeño animal, no tiene relación con el enorme mamífero, pero si porque tiene una especie de "trompa" u hocico alargado y piernas traseras alargadas. Igualmente pueden medir hasta 30 centímetros (y su cola 25 cm).

3. Actividades durante la lectura.

A cada estudiante se le entrega la lectura "Júpiter y los animales" de Jean de la Fontaine, la lectura tiene dos momentos, el momento 1 es donde cada estudiante realiza la lectura completa en silencio y el momento 2 es cuando todos los estudiantes leen en voz alta el texto, párrafo a párrafo y con ayuda del docente. También se cuestionará que tipo de lectura es, si es un cuento, un poema o una fábula y por qué, entre todos se construye esta definición.

Fabula "Júpiter y los animales":

Cuentan que Júpiter, antiguo dios de los romanos, convocó un día a todos los animales de la tierra.

Cuando se presentaron les preguntó, uno por uno, si creían tener algún defecto. De ser así, él prometía mejorarlos hasta dejarlos satisfechos.

-¿Qué dices tú, la mona? -preguntó.

-¿Me habla a mí? -saltó la mona-. ¿Yo, defectos? Me miré en el espejo y me vi espléndida. En cambio el oso, ¿se fijó? ¡No tiene cintura!

-Que hable el oso -pidió Júpiter.

-Aquí estoy -dijo el oso- con este cuerpo perfecto que me dio la naturaleza. ¡Suerte no ser una mole como el elefante!

-Que se presente el elefante...

-Francamente, señor -dijo aquél-, no tengo de qué quejarme, aunque no todos puedan decir lo mismo. Ahí lo tiene al avestruz, con esas orejitas ridículas...

-Que pase el avestruz.

-Por mí no se moleste -dijo el ave-. ¡Soy tan proporcionado! En cambio la jirafa, con ese cuello...

Júpiter hizo pasar a la jirafa quien, a su vez, dijo que los dioses habían sido generosos con ella.

-Gracias a mi altura veo los paisajes de la tierra y el cielo, no como la tortuga que sólo ve los cascotes.

La tortuga, por su parte, dijo tener un físico excepcional.

-Mi caparazón es un refugio ideal. Cuando pienso en la víbora, que tiene que vivir a la intemperie...

-Que pase la víbora -dijo Júpiter algo fatigado.

Llegó arrastrándose y habló con lengua viperina:

-Por suerte soy lisita, no como el sapo que está lleno de verrugas.

-¡Basta! -exclamó Júpiter-. Sólo falta que un animal ciego como el topo critique los ojos del águila.

-Precisamente -empezó el topo-, quería decir dos palabras: el águila tiene buena vista pero, ¿no es horrible su cogote pelado?

-¡Esto es el colmo! -dijo Júpiter, dando por terminada la reunión-. Todos se creen perfectos y piensan que los que deben cambiar son los otros.

Jean de la Fontaine.

4. **Actividades después de la lectura.**

Esta actividad se realiza fuera del salón, en el patio donde se pueda pintar un circulo lo suficientemente grande para que quepan los estudiantes, las reglas son muy simples, el interior del circulo es para mostrar lo verdadero y el exterior es para indicar lo falso. De acuerdo a la fábula "Júpiter y los animales", el docente plantea unas afirmaciones y los estudiantes deciden si lo que están escuchando es verdadero o falso. Cuando ellos consideren que es verdadero saltan al interior del círculo y cuando decidan que es falso, saltan fuera del círculo. Para complementar esta actividad se plantea la siguiente pregunta ¿Creen que los seres humanos actuamos como los animales de la fábula? ¿Por qué?

Preguntas:

Según la fabula:

1. Júpiter era el antiguo dios de los romanos.
2. La mona no tenia defectos.
3. El oso si tenia cintura.
4. La jirafa dijo que los dioses no eran generosos con ella.
5. El caparazón de la tortuga es el refugio ideal.
6. La serpiente no tiene una lengua viperina.
7. El águila tiene una buena vista.
8. Al final, júpiter se enojo con los animales.

5. Actividades de evaluación del taller.

Al finalizar se solicita que lean nuevamente la fábula "Júpiter y los animales" y que escriban ¿Qué moraleja les deja la fábula? De esta manera finaliza esta dinámica.

Los demás talleres se pueden encontrar en los anexos.

Taller 2 "*Stop*". (Ver Anexo E)

Taller 3 *¿Dónde se pone a la luna?* (Ver Anexo F)

Taller 4 *Encuentra el tesoro.* (Ver Anexo G)

Taller 5 *Ensalada de frutas.* (Ver Anexo H)

Taller 6 *Jugando con las palabras.* (Ver Anexo I)

Taller 7 *Cultivemos la lectura a través de las imágenes.* (Ver Anexo J)

Taller 8 *La lectura: la esencia del ser humano.* (Ver Anexo K)

Taller 9 *Juguemos con imágenes y palabras.* (Ver Anexo L)

Taller 10 *Contemos mi historia.* (Ver Anexo M)

4.5 Análisis de los talleres

4.5.1 *Categoría 1: Estrategias didácticas.*

Para analizar las diferentes estrategias didácticas utilizadas por las docentes practicantes y aplicadas en los talleres se pudo deducir que estas se plantearon con el objetivo de que los estudiantes sean partícipes en cada proceso de construcción de la lectura, estas se formularon con el propósito de que los estudiantes lean y que las docentes logren orientar este aprendizaje, una técnica utilizada para lograr este objetivo se evidenció en el **Taller 1 "El círculo de la verdad"**: se observó el desarrollo de competencias de aprendizaje por parte de los estudiantes: una actividad inicial en donde todos entendieron en qué consistía la dinámica, fue sencillo el desarrollo y así construyeron la cadena de palabras. También tuvieron que asociar la imagen con el texto, siendo 3 imágenes la respuesta de opción múltiple y salir al patio principal a jugar "El circulo de la verdad", con opciones de respuesta falso o verdadero.

Otro aspecto importante que se tiene al momento de aplicar una estrategia es brindar al estudiante espacios para que desarrolle, aplique y demuestre competencias de aprendizaje, es así como se observa en el **Taller 2 "Stop"**: hubo un ejercicio donde los niños memorizaban el orden de unos textos en un momento 1, luego la practicante invertía ese orden momento 2 para que los estudiantes lograran ubicar de manera correcta el orden del momento 1. También en el **Taller 3 ¿Dónde se pone a la luna?:** se utilizó un material didáctico alusivo al nombre del taller, en este cado unas fichas que fueron entregadas a cada estudiante para desarrollar un ejercicio del taller, igualmente ponerlos a trabajar en parejas, leer en voz alta, responder preguntas, deletrear palabras; son algunas actividades didácticas y dinámicas que despertaron el interés del grupo.

Estas estrategias de igual manera buscan obtener un resultado eficaz a través de una secuencia determinada de pasos orientados a conseguir un determinado aprendizaje, tal como se observa en el **Taller 4 "Encuentra el tesoro":** tuvieron que resolver un crucigrama de tamaño gigante, luego participaron en el juego "Encuentra el tesoro", donde tenían que cumplir retos y seguir unas pistas, en este momento formaron algarabía porque decían que iban a ser como piratas que buscan tesoros. Y del mismo modo se observó en el **Taller 5 "Ensalada de frutas"**: resolvieron una sopa de letras que tenía que ver con alimentos, esta también era de tamaño gigante. También se hizo un debate en el grupo sobre una nutrición adecuada y por último se llevaron unos ingredientes para preparar una deliciosa ensalada de frutas y se concluyó este taller degustando lo que se preparó.

Para que se logren cumplir las estrategias didácticas utilizadas, es importante tener en cuenta qué es lo que motiva a los estudiantes, ya que ellos pueden desarrollar fácilmente cualquier ejercicio propuesto, como en el **Taller 6 "Jugando con las palabras":** se usó una metodología donde los estudiantes pudieron leer textos sobre un perro y sobre un

pato, esto les emociona mucho porque el tema de animales se ve que les despierta mucho interés y también es importante resaltar que les gusta mucho trabajar en grupo. Y en el **Taller 7 "Cultivemos la lectura a través de las imágenes"**: la actividad inicial que los motivó mucho porque debían asociar el texto con la imagen, salir al frente y que cada uno se enfrente a este reto, es algo que proporciona más herramientas para seguir planeando estas actividades donde los estudiantes son los protagonistas, teniendo siempre en cuenta lo que más les llama la atención.

Se usaron recursos didácticos como parte de la estrategia, así se observa en tres talleres aplicados por las docentes, en el **Taller 8 "La lectura: la esencia del ser humano":** en este taller se llevó una imagen donde tuvieron que observar al personaje principal del taller que era un burro (impreso en tamaño gigante en papel bond), al principio no entendían lo que estaban observando, así que les dijimos que lo observaran y que imaginaran una historia breve donde el burro fuera el protagonista, de esta manera la estrategia de llevar un personaje fuera de lo común funcionó, ya que logramos captar la atención de o estudiantes en todo momento. En el **Taller 9 "Juguemos con imágenes y palabras"**: Para el taller de hoy, se propuso llevar unas imágenes grandes que correspondían a la lectura "Pueblito de aire" de Elsa Bornemann, este es un poema que nos aportó en el desarrollo del taller porque queríamos explicares entre tantas cosas, que es una rima, y participaron en la actividad lúdica con una paleta que decía falso en un lado y verdadero en el otro, cuando la docente practicante leía alguna oración sobre la lectura, ellos debían contestar en absoluto silencio, mostrando si creían que era falso o verdadero según su opinión. Y para finalizar en el **Taller 10 "Contemos mi historia":** encontramos que en la aplicación de este taller, les solicitamos en un encuentro previo con los estudiantes, que trajeran de la casa el juguete preferido por

ellos o el que más les gusta y los que no podían traer su juguete, lo podían mostrar con un dibujo.

4.5.2 *Categoría 2: Procesos de construcción de lectura.*

Según los talleres aplicados y con respecto a los procesos de construcción de la lectura, se obtuvo una serie de resultados en donde los estudiantes se relacionaron mucho con lo que leían y durante este momento las docentes indicaron las diferentes estrategias que favorecen su comprensión, hubo lectura en voz alta tal como se observó en el **Taller 1**: Los niños leyeron en voz alta cada ficha con el verso de la canción "Luna lunera", ellos participaron activamente y con fluidez. Luego se repartió a cada pareja el poema "La luna" de J. Sabines, (el poema tenia cada párrafo enumerado), en silencio comenzaron a leer el poema, después tenían que leer en voz alta, con fluidez y en tal caso entonación el párrafo correspondiente. Asimismo en el **Taller 10** encontramos que: hicieron una relectura en voz alta para que luego imaginaran un final distinto, de esta forma realizan y elaboran diferentes puntos de vista que le dan sentido al texto, en este momento les explicamos que cuando realizan cualquier tipo de lectura, se desarrolla la imaginación y la creatividad. Y también hubo lectura individual y en silencio, como se observó en el **Taller 2:** a cada estudiante le entregamos las lecturas con el texto completo, a unos la fábula, a otros el cuento, y a otros la canción, para que leyeran en silencio y de manera individual. Ellos leyeron con atención y en silencio el texto que les correspondió y estaban preparados para la siguiente actividad.

Igualmente se propusieron una serie de actividades que permitieron conocer cuánto comprendieron los estudiantes de lo que leyeron, como en el **Taller 3:** a cada estudiante se entregó un texto con una lectura, algunos sobre el chigüiro y a otros sobre la musaraña elefante, estas lecturas tenían además 3 imágenes e las cuales los niños debían seleccionar la que correspondía al texto. Todos comenzaron a hacer la lectura, les

solicitamos que leyeran 2 veces el texto para que seleccionen la imagen correcta, aun así no se demoraron y entregaron el taller con la respuesta incorrecta, nos dimos cuenta que poco les gusta leer contenidos y solo asociaron la imagen con el título. También en el **Taller 5:** Después de haber realizado entre todos la sopa de letras, les entregamos a cada estudiante un texto con la lectura "¿Qué es una nutrición adecuada?", las docentes practicantes les solicitamos que algunos estudiantes leyeran en voz alta y por párrafos la información, luego nosotras nos encargamos de leer otra vez el texto y realizamos un corto debate sobre la importancia de una nutrición adecuada, con las diferentes intervenciones y puntos de vista de los estudiantes. Y en el **Taller 8:** Cuando supieron quién era el personaje principal "Platero", les entregamos la lectura para que imaginaran de que se trataba está a medida que la iban haciendo, cuando terminaron de hacer la lectura, la docente practicante la leyó en voz alta, luego les pedimos que participaran de un breve ejercicio que era responder algunas preguntas en forma oral.

Los momentos que implicaron lectura fueron importantes porque permitieron visualizar el nivel de lectura y comprensión de los estudiantes ya que escuchaban, entendían y ponían en práctica cualquier información brindada, como por ejemplo en el **Taller 4:** La actividad principal era encontrar el tesoro, para esto, cada estudiante lanzaba el dado y según el número que salía, cumplían un reto que era leer algún tipo de texto, les dimos las indicaciones para que participaran y los niños entendieron lo que tenían que hacer, pues se notó claramente el interés por encontrar el tesoro. Y en el **Taller 9:** Continuando con el taller le solicitamos a cada estudiante que realice la lectura "Pueblito de aire". Hicieron le lectura de una manera activa ya que demostraron su interés, luego empezaron a subrayar las palabras que ellos consideraban importantes y una vez hicieron la lista con sus palabras empezaron a encontrar rima entre ellas.

En cuanto al **Taller 6:** Los estudiantes leen los cuentos como los organizaron en un primer momento y según la opinión del grupo de estudiantes, luego corroboraron la secuencia lógica de los textos con una relectura en voz alta y con ayuda de nosotras las docentes practicantes, esto con el fin de identificar el propósito comunicativo y la idea global del texto. Aquí la lectura se presta para el trabajo en grupo, para que los estudiantes confronten sus propias interpretaciones con las de sus compañeros y construyan el significado de los textos leídos desde múltiples perspectivas.

Hubo también una lectura de las imágenes que aportaba el texto, de este modo los estudiantes los observaron, los describieron y los interpretaron, tal como se observó en el **Taller 7:** luego se les entrego unas fichas donde estaban partes del texto "Cochinitos dormilones", estas debían asociarlas con la imagen, haciendo la lectura y ubicándolas en forma ordenada, cuando terminaron de realizar este ejercicio todos pudimos comprobar si la historia comenzó o terminó en el orden correcto, de esta manera les propiciamos la lectura y pudimos interpretarla y conocer de qué se trataba esta.

4.5.3 ***Categoría 3: Factores que motivan la lectura en los estudiantes.***

En cuanto a los factores que motivan la lectura en los estudiantes y aplicados en los talleres, se observó que hay diferentes pautas y técnicas que cuando se las usa, permiten incentivar el hábito lector, un ejemplo es utilizar cuentos, poemas o canciones tradicionales que conozcan y les guste a los estudiantes, como en el **Taller 1**: Se realizó el ejercicio de motivación que consistía en formar la canción "Luna lunera" con unas fichas que contenían los versos de esta conocida canción, esta actividad la realizaron en parejas, los niños demostraron entusiasmo en esta primera parte. También en el **Taller 2:** el taller de hoy les explicamos a los niños que en el tablero hay 5 fichas pegadas y cada ficha tenía un texto diferente, una tenía un poema, una tenía la parte del cuento de "Caperucita roja", una la parte de la fábula "La liebre y la tortuga", otra tenía un dialogo

y la otra una parte de la canción “El hospital de los muñecos”. Les pedimos que memorizaran el orden en que se encontraban las fichas, después la profe practicante las reordeno aleatoriamente y les pedimos que ordenen las fichas como estaban en el primer momento, en resumen fueron receptivos y les gusto esta dinámica.

Otra actividad planteada que motivó a los niños para que participaran en el desarrollo del taller, fue hacer una secuencia de palabras, como se observó en el **Taller 3**: Al iniciar con esta actividad les explicamos en qué consistía la dinámica “Cadena de palabras”, este juego lo desarrollarlo habiendo una secuencia de palabras, aquí cada palabra debía comenzar por la última silaba de la palabra anterior, cada estudiante tenía una pareja de palabras. Todos colaboraron e hicieron la cadena de palabras entendiendo con claridad las indicaciones.

Una técnica que siempre funciona dentro y fuera de un salón de clases es resolver pasatiempos, estos ejercicios tienen un alto grado de motivación que despierta el interés de los estudiantes, tal como sucedió en el **Taller 4:** se realizó un crucigrama gigante en papel bond con pistas sencillas para que los niños participen de este divertido pasatiempo entre todos, a todos les gusto, no hubo dificultad, incluso deletrearon cada palabra. Esta actividad estuvo muy divertida y atractiva para los niños. En la actividad “Encuentra el tesoro” cuando los niños terminaron de cumplir los retos y seguir las pistas todos encontraron el tesoro, en este momento se dieron cuenta que el tesoro tenia dulces, sopas de letras y cuantos para pintar como obsequio y recompensa por haber encontrado el tesoro. Y también en el **Taller 5:** se realizó una actividad inicial y de motivación, la dinámica de “Sopa de letras”, este ejercicio que la mayoría de los estudiantes ya dominan, consiste en encontrar palabras que tengan que ver con alimentos, todos participaron muy activamente en esta primera actividad y lograron entre todos encontrar las palabras de la lista en la sopa de letras.

Cuando se habla de leer, sin duda hay que pensar en qué es lo que lo motiva para hacerlo, fue así como se optó por llevar lecturas sobre mascotas, un tema que a la mayoría de los niños les gusta, como por ejemplo en el **Taller 6:** a los estudiantes se les presento dos lecturas diferentes, una es "Para Coquí" y la otra es "El patito pelusilla", cada texto dividido en párrafos para que puedan encontrar el orden y el sentido lógico; los estudiantes participaron activamente en esta actividad planteada. Estas lecturas despertaron el interés y la curiosidad por saber de qué trataban cada texto, al conocer que los personajes principales eran unos animalitos, se motivaron más aún.

Las imágenes ayudan a embellecer un texto, de tal modo que esta fue una técnica que se usó en los siguientes talleres y que motivaron a los estudiantes, como en el **Taller 7:** como actividad inicial les presentamos a los estudiantes unas imágenes de la historia de un cuento llamado "Cochinitos dormilones", las imágenes dando un indicio para que imaginen de que se va a tratar el cuento. También en el **Taller 8:** este taller optamos por imprimir en tamaño gigante a un burro, de esta manera la imagen ampliada captaría la atención de los estudiantes, porque la observaban detenidamente y se les notaba la curiosidad por parte de ellos, es así como logramos romper el hielo e interactuar con el grupo, los estudiantes participaron activamente dando su opinión y punto de vista sobre lo que pensaban. Y en el **Taller 9:** pusimos unas imágenes de acuerdo a la lectura "Pueblito de aire", esta lectura se hizo con fluidez, entonación según el mensaje por cada estudiante. De este modo la lectura en voz alta permitió que los demás comprendieran lo que escucharon, ya que hubo una buena pronunciación y la forma de comunicar el mensaje fue eficaz.

Y para finalizar les solicitamos a los estudiantes que trajeran sus juguetes favoritos, este ejercicio fue uno de los que más les gusto y más les llamo la atención, tal como se observó en el **Taller 10** encontramos que: Con los juguetes que algunos de los

estudiantes llevaron y con los dibujos que los demás realizaron, les solicitamos a ellos que contaran alguna historia representativa de su juguete preferido, Así de esta manera se logró hacer la actividad propuesta, esta pate del taller les llamo mucho la atención porque los protagonistas de este taller eran los juguetes que cada estudiante pudo llevar, además de causar curiosidad por parte de los compañeros al ver sus juguetes.

4.5.4 Categoría 4: El Juego como estrategia didáctica.

Como resultado de proponer al juego como estrategia didáctica mediante talleres aplicados por las docentes practicantes, se observó que el juego es un elemento adecuado que busca mejorar cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje, que también trasforma cualquier entorno en un espacio de aprendizaje, un ejemplo de esto es que en el **Taller 1:** Usamos unas fichas que contenían la canción "Luna lunera" y se repartió estas fichas a cada pareja para que formaran la canción correctamente; también se les pidió que identificaran algunas palabras que aprecian en su párrafo del poema "La luna", para que cuando le hagamos la pregunta ¿Dónde se pone a la luna?, los estudiantes con una luna que se les entregó, taparan la palabra encontrada, estos fueron parte del juego que se usó como estrategia didáctica. En cuanto al **Taller 2:** Se les entrego a cada uno un pequeño cuestionario similar al juego conocido como "Stop", ellos debían completar con la información que tenían en su texto, debían identificar el título, personajes y acciones o verbos, todos comenzaron al tiempo y el que iba terminando y completando el cuadro gritaba: STOP, quien iba terminado lo premiábamos con un estiquer. Todos realizaron esta actividad de forma activa y amena con un poco de diversión, la idea era que ellos se divirtieran desarrollando la actividad.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el docente y los estudiantes durante las clases, es así como en el **Taller 3:** les solicitamos que ordenadamente salieran del

salón para realizar la dinámica “El circulo de la vedad”, hicimos el circulo y les explicamos en qué consistía la actividad, cuando hicimos las preguntas los niños debían responder si era falso o verdadero, saltando dentro o fuera del circulo dependiendo de las indicaciones, todos respondían según su apreciación, la mayoría lo hizo bien y se pudo realizar la actividad satisfactoriamente. También en el **Taller 4:** Las pistas estaban ubicadas dentro del salón, para jugar debían lanzar el dado para cumplir con algún reto, que era hacer sentadillas, saltar la cuerda, hacer lagartijas o lanzar una moneda de cara o sello; entonces si cumplían el reto se le daba la pista que rea leer un texto claramente y al finalizar leían la pista para avanzar. Aquí se divirtieron demasiado porque habían retos físicos pero también otros retos requerían formar oraciones, encontrar varias palabras en una sopa de letras y realizar lecturas con fluidez y en voz alta. En conclusión se divirtieron demasiado cumpliendo los retos y siguiendo las pistas. Asimismo en el **Taller 5:** realizamos una ensalada de frutas con algunos ingredientes (frutas, crema de leche, galletas, etc.), podemos decir que jugamos a ser chefs entre todos, los niños estaban muy entusiasmados y ansiosos por probar la ensalada. Terminamos este taller degustando y compartiendo con los estudiantes una rica ensalada de frutas. Y en el **Taller 6:** Cuando terminaron de leer los textos jugamos a cara y sello, en un lado de la moneda estaba el título “Para Coquí” y en el otro lado decía “El patito pelusilla”, cuando tiramos la moneda cayo el cuento “Para Coquí”. Entonces les pedimos al grupo que nos dijeran que personajes aprecian en la historia y de que se trataba, de igual manera sucedió con el otro grupo cuando les toco su turno, y así desarrollamos el taller, pidiéndoles que describan al personaje principal o que lo dibujaran en papel bond.

Junto con los estudiantes es importante analizar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de

conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tal como se observó en el **Taller 7**: Después de haber leído la historia completa de "Cochinitos dormilones", se organizaron en grupos de tres estudiantes para representar en forma dramatizada algunas de las imágenes y así los representaron en forma de fono mímica, todos los estudiantes pudieron participar, haciendo que interpretaran a alguno de los personajes, se divirtieron mucho y fue muy dinámico este taller. En el **Taller 8:** En este momento del taller les solicitamos a los estudiantes que utilizarán todas sus habilidades corporales, pues debían hacer gestos, muecas, usar diferentes tonos de voz y diferentes movimientos, para que puedan trasmitir los sentimientos de los personajes, esto lo hicimos con el fin de que se introduzcan en la historia y vivan el mundo de los personajes; a la mayoría de los estudiantes les gusto esta dinámica y poco a poco se iban soltando, fue un momento también para relajarse.

También se aplican y se implementan juegos que cumplan con objetivos planteados previamente y la temática que se va a abordar, como por ejemplo en el **Taller 9:** Para hacer más ameno y divertido este taller, en el tablero proyectamos la lista con las palabras seleccionadas por los estudiantes, las dividimos en dos columnas y se les solicito que cada uno encuentre la palabra que rima de la columna 1 con la columna 2, Terminado este ejercicio les dimos a cada estudiante una paleta hecha en cartón, un lado decía falso y el otro lado verdadero, esto con el propósito de que al plantear la docente practicante unas oraciones acerca del texto ellos respondan si era falso o verdadero; de esta manera los estudiantes se animaron mucho más, se les noto que estaban muy motivados y participaron dinámicamente en este taller.

Y para finalizar el uso de juguetes durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los estudiantes y que sin duda puede aprovecharse como recurso metodológico para

desarrollar diferentes temas en todas las clases, así como en el **Taller 10** encontramos que: después de que los niños nos presentaron sus juguetes y después de realizar el ejercicio de la lectura "Cuentan los cuentos", ya dispuestos a terminar con el taller, les otorgamos un espacio para que puedan jugar con lo que trajeron y compartieran sus juguetes con los que no pudieron traerlos. Fue un momento de esparcimiento en donde ellos hablaron y compartieron sobre sus juguetes. De esta manera concluimos la actividad que tuvo que ver con lo que más les gusta a los niños: sus juguetes favoritos.

De las evidencias anteriores y con relación a los diferentes aportes que dejaron los antecedentes, se puede decir que en cuanto a las estrategias didácticas que se usaron en este proyecto y las que pretendieron usar en el aula los autores de otros proyectos de grado, tienen algo en común y es que se utilizaron para el mejoramiento de los procesos de lectura y escritura, también para estacar su valor en cuanto al aprendizaje, las estrategias se usan de acuerdo con los gustos e interés de los estudiantes como garantía para aumentar sus conocimientos. Las estrategias para los docentes son una forma de comprensión personal y del mundo, así como de adquisidor y mejoramiento de ciertas habilidades y un medio de comunicación; mientras que para los padres de familia, es una forma de aprendizaje que les permite guiar sus acciones con seguridad, así como la forma de adquirir conocimiento global del mundo. En general, la comunidad educativa necesita que se implementen estrategias didácticas para lograr un aprendizaje significativo.

Dentro de este análisis, los procesos de construcción lectora también se buscaron fortalecer, y como en otros proyectos de grado hubo una investigación que identificó las estrategias didácticas utilizadas por el docente en la construcción de este proceso, como fue la observación directa, la entrevista dirigida al docente, la encuesta dirigida a los estudiantes y la aplicación de unos talleres que se plantearon en el presente proyecto. En

sí los procesos de construcción lectora necesitan ser planeados y si no hay una estrategia para fortalecer estos procesos, se debe pensar en una o varias que garanticen el adecuado desarrollo de estos procesos.

Así mismo se buscaron identificar cuáles son los factores que motivan la lectura, y como en este proyecto y en otros proyectos de grado que sirvieron como ejemplo, se describió el problema observado motivo de investigar y para esto se plantean algunos objetivos que permiten proponer técnicas de motivación para que los estudiantes lean y además identificar cuáles son las dificultades que se presentan en los procesos de lectura, de esta manera se tienen en cuenta los factores motivantes que inspiran a los estudiantes para que aprendan, como el trabajo individual o grupal, materiales o diversos tipos de textos que busquen captar el interés de los estudiantes, talleres lúdicos que se desarrollan dentro y fuera del aula, y así diversas estrategias que motiven la lectura en ellos.

En síntesis, se propuso realizar una propuesta de talleres donde el juego esté como estrategia didáctica para fortalecer los procesos de construcción de lectura en los estudiantes del grado 3-2 de básica primaria de la Institución Educativa Municipal Marco Fidel Suarez, esto permitió que las estrategias didácticas para mejorar el proceso de construcción lectora que se usaron en los diferentes talleres aplicados, se aprovecharan al máximo logrando una participación y retroalimentación activa por parte de los estudiantes experimentando diferentes estrategias que los beneficien en su crecimiento personal y en su desarrollo integral.